

LE CHANT DES LOUPS

Scénario pour : Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Auteur original : Olivier BOS

Adaptation/Réécriture par : Daemonkarl

I. Présentation

Cette aventure pour les secrets de la 7^{ème} mer est une adaptation du scénario Pendragon publié dans le Casus Belli Hors série n°15 (1995). N'ayant pas les droits sur celui-ci, je ne me permets pas de le retranscrire entièrement et ne peux que vous inviter à trouver un exemplaire pour plus de détails... Si vous ne le trouvez pas, sachez cependant que vous pouvez lire ce document mais que vous aurez un peu de travail de préparation... Par ailleurs, j'ai pris la liberté de ne pas faire une simple transposition, mais bien une relecture complète de l'histoire avec rajouts personnels. Il serait fastidieux de préciser exactement où à chaque fois, mais globalement cela concerne le passé de la bourgade et des forces en présence...

Synopsis : Ce scénario se déroule en Avalon ; les joueurs doivent aider un vieux baron affaibli par la disparition de sa fille. Cette disparition coïncide avec la visite au château d'un Barde ayant demandé asile pour la nuit. A la recherche de cette fille (et certainement du Barde), les joueurs tomberont sur une bourgade dont les bois environnants sont maudits...

II. Introduction

Pour une raison X ou y, les joueurs arrivent dans le **Percis**, duché du sud-est avalonien dont l'histoire se mêle à celui de la Montaigne. Les joueurs se trouvent donc sur les terres du Baron Dagwaldus de la Rochetaillé. Ce nom, laisse clairement entendre une ascendance montaginoise (issu de l'occupation). Mais que les joueurs ne se trompent pas, si le Baron parle parfaitement cette langue il n'en est pas moins ardemment avalonien.

Les PJs arrivent en fin d'après-midi près d'un château-fort assez ancien (avec des caractéristiques typiquement montaginoise) et décident de demander asile pour la nuit. Il est bien sûr possible d'introduire différemment les personnages : demande d'aide via un ami commun, par exemple...

En entrant dans le château, les Joueurs peuvent remarquer que l'étable (qui devrait contenir une bonne douzaine de chevaux) est vide. Les hommes d'armes au service du baron, mené par Sir Elias, sont partis chercher sa Fille **Catlen**, mais pour l'instant, les PJs ne sont certainement pas au courant.

Une fois à la table du baron, les joueurs rencontreront un homme à l'allure de patriarche qui semble particulièrement fatigué, préoccupé et attristé. A la table se trouvera Sire Ysgarran le frère d'arme du baron dont l'inquiétude n'est pas moins palpable. Les joueurs rencontreront aussi le fils de Dagwaldus, Marcus qui est un jeune homme fougueux d'une vingtaine d'années, ce dernier ne semble pas abattu, mais plutôt fulminant !

Durant le repas, les joueurs demanderont certainement se qui semble attrister le baron et c'est bien sûr à se moment que ce dernier demandera de l'aide aux joueurs...

Sa fille a disparu il y a moins d'une semaine, ses hommes sont partis à sa recherche, mais il reste sans nouvelle depuis. Marcus accuse un dénommé Aedwyn, barde de son métier, qui a quitté les châteaux le même jour que Catlen. Pour lui (et d'autres serviteurs) Aedwyn a fait preuve d'une extrême maîtrise de son art et doit certainement être un ensorceleur ayant envouté sa sœur par sa musique et son chant *légioniques*. Ysgarran et Dagwaldus sont plus circonspect, mais ne peuvent cependant pas remettre en question le fait qu'elle a disparu le jour du départ du barde.

Nos héros vont -ils aider un père en détresse ?



III. Histoire

Au commencement de cette histoire se trouvent deux personnes Aedwyn et Morwen.

- **Aedwyn** est un barde (itinerant donc) d'origine Inish. Il a deux particularités : la première, c'est un artiste d'exception. La seconde, il est frappé d'un interdit, un Geis qui le contraint à toujours accepter d'interpréter un chant à la demande d'une femme. (voir le livre *Avalon*, ou *Derrière le Voile* à Druidisme)
- **Morwen**, quand a elle, est une Enchanteresse Glamour dans la grande tradition des femmes maléfiques celtes (Morgan, Medb....). Son objectif est de libérer des Sidhes de la cours des Ombres afin d'obtenir en échange le Dark Glamour. Et pour cela, elle a besoin de l'aide d'Aedwyn, et plus particulièrement de son art.

En effet, pour atteindre le Cairn des Sombres Sidhe, il faut traverser une forêt infestée de Loups-garous. Morwen, pense qu'un chant magique, « *le chant des loups* », lui permettra d'apaiser les hommes-bêtes et atteindre le Cairn, mais seul un musicien doué pourra l'apprendre.

Morwen, n'a pas cherché à corrompre Aedwyn. Fine psychologue, elle a de suite vu la haute moralité de ce dernier. Elle fit donc usage d'un subtil stratagème. Après avoir éveillé l'intérêt du barde au moyen de quelques récits anciens dont il n'avait pas connaissance, elle l'attira un soir sous sa tente. Prétendant faire appel à ses dons de devineresse, elle lui fit entrevoir dans une coupe en bois d'if un destin funeste, une mort

violente sur un chemin isolé ; Aedwyn se vit poursuivi par une meute de loups-garous noirs, rejoint au sommet d'une colline et jeté à bas de sa monture. La vision se troubla pour finalement disparaître au moment où dix mâchoires se refermaient sur ses chairs...

Effrayé par les artifices déployés par Morwen, Aedwyn s'enquit avec angoisse de savoir si son destin était définitivement scellé, ou s'il existait encore une échappatoire. C'est ainsi que Morwen lui expliqua qu'une seule issue lui semblait envisageable: « *Tu dois m'accompagner à Hollowood et dans la partie la plus sombre de cette forêt, chanter à chaque fois que je t'en ferai la demande pour endormir la meute. Ainsi, par ton art et par le mien, nous briserons la trame de ton destin* » cette annonce eu l'effet escompté, Aedwyn crut deviner dans ces propos la signification mystique de son Geis.

C'est ainsi, qu'il y a un an maintenant, Aedwyn et Morwen, se sont rendu dans l'autre partie de la forêt (que l'on appelle plutôt de son nom montagnois Sombreval afin de faire une distinction avec la partie maudite) vers le Sidh¹ du Chêne vert, un bastion Sidhe de la cour lumineuse pour y apprendre « *le Chant des loups* ». Ce chant mystique en leurs pouvoirs, ils purent endormir la vigilance des loups-garous et entamer le premier rituel sur le Cairn. Ce rituel doit durer un an et suivre les cycles Lunaires. Le dernier rituel doit avoir lieu à peu près au moment où nos Héros vont intervenir.

Qu'est il arrivé à Catlen ?

Il y a un peu plus d'une semaine, une des cordes du luth d'Aedwyn s'est cassée, n'ayant rien pour la changer il partit en ville à la

recherche d'un luthier pour acheter de nouvelles cordes. Sur le chemin du retour, il demanda asile au baron : de l'animation pour la soirée en échange d'un lit et d'un repas. En artiste expert, Aedwyn fit passer une agréable veillée à toute la maisonnée. Tous tombèrent sous le charme de ce talentueux barde à la voix envoûtante ; certains plus que d'autre. En fait, Catlen n'a pas du tout été enlevée, elle est juste tombée amoureuse du barde et l'a suivi le matin de son départ ; à l'insu de tous, y compris d'Aedwyn.

Ce n'est qu'arrivé dans la forêt et alerté par les cris de Catlen (entouré par les hommes-bêtes) qu'il s'est rendu compte qu'elle l'avait suivi. Ne pouvant quitter aussi rapidement son poste (le dernier rituel étant proche) il lui offrit de partager sa petite cabane le temps que le rituel s'achève. Il ne lui a bien sûr pas parlé du rituel, mais à prétexté attendre quelqu'un (Morwen, ce qui n'est pas vraiment faux).

Malheureusement pour Catlen, pour finaliser le rituel, Morwen devait offrir aux Sombres Sidhes un cadeau symbolique... et Catlen fera l'affaire. La Sorcière leur offrira son Sang, le sang d'une innocente. Mais nous y reviendrons.

Actuellement, Catlen est captif à la cour des Sidhes de l'Ombres, et Aedwyn pense qu'elle a été enlevé par les hommes-loups (il faut noter qu'il a ordre de ne pas s'approcher du Cairn, il ne sait donc pas ce qui s'y trouve. Il pense qu'il s'agit du repaire des créatures).



¹ Habitation qui abrite une cour Sidhe

IV. etour aux joueurs

Les PJs apprennent donc la disparition de Catlen et les soupçons/accusations se dirigent vers Aedwyn. Espérons que les joueurs proposeront leur aide, ou bien changer de joueurs...

L'entretien sera perturbé par l'irruption d'un Homme recouvert de poussière en habit de cuir et tiendra le discours suivant : « *Mon seigneur, j'ai galopé dans toutes les directions de la baronnie sans trouver trace des chevaliers de votre maisnie. Quelques habitants de la bourgade d'Hollowood rencontrés en cours de route m'ont déclaré avoir aperçu une troupe de cavaliers s'enfoncer dans la forêt, mais nul ne les a vus en sortir.* » A ce mots, le baron blêmi et s'affaisse dans son fauteuil comme si tout le malheur du monde lui était retombé dessus.

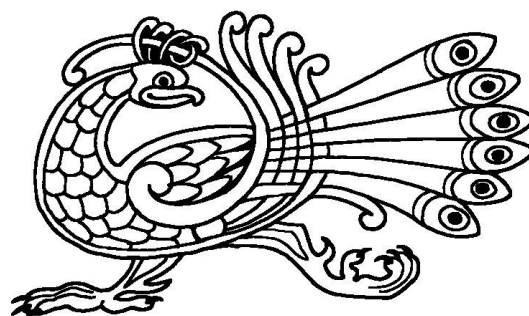
Il faut savoir que les terres du baron sont en majorité recouvertes par des forêts. Ses revenus, proviennent de l'exploitation sylvicole mais aussi des taxes routières (plusieurs grands axes commerciaux passent par ces terres). Hollowood est une petite bourgade qui se trouve à environ 2 journées du château et se situe à la croisée de deux grands axes. Cette bourgade fonde son économie sur le passage de commerçants mais n'est pas sous l'administration directe du Baron bien que le **Bourgmestre Dempsey Earnwulf** a de bon rapport avec lui (Dempsey rend des comptes directement au comte). Mais ce qui fait la grande particularité de cette bourgade, c'est la forêt qui l'entoure : Hollowood est en effet une forêt très grande et très dense, mais surtout maudite (du moins en partie).

A l'Est de la route s'ouvre une forêt très rapidement impénétrable et surtout occupée par une meute d'hommes-bêtes². Ces derniers ne sortent jamais de la forêt, mais les quelques chasseurs, braconniers et bandits qui la traversent n'en ressortent jamais. Le versant Ouest semble quand à lui beaucoup plus hospitalier bien que dense (il n'y a pas de sylviculture dans cette forêt, même du « bon » côté).

Qu'apprendre avant de partir ?

- Un bon nombre de gens de la maisonnée trouve qu'Aedwyn est trop talentueux et que cela cache quelque chose, « *ce doit être un sorcier* ».
- Une partie de ces gens, pense qu'il sert le malin et à envouté Catlen.
- **Nest**, la nourrice pourra dire que Catlen n'avait d'yeux que pour le barde inish.
- Certains serviteurs, pourront indiquer qu'Aedwyn venait de la grande ville la plus proche à 1 jour de là (à l'opposé d'Hollowood).

Deux possibilités s'offrent au joueurs, soit en apprendre plus sur Aedwyn et retourner sur ses pas, soit allez à Hollowood voir pourquoi les hommes du baron se sont engagés dans la forêt maudite. Marcus poussera les joueurs à aller directement à Hollowood pour tenter de secourir sa sœur et les hommes de son père (dont son ami Sire Elias).



² Que les avaloniens appellent : Werewolves

v. rande ville du comté

Le nom de cette grande ville, n'a que peu d'importance, il peut même s'agir de **Balroux Down** ; l'important est que cette ville doit être suffisamment grande pour abriter un luthier. Par défaut nous nommerons cette ville **Aylesford**. Les joueurs arriveront par la porte nord.

La place du marché : il y a plusieurs luthiers en ville, mais leur nombre reste tout de même raisonnable pour qu'une équipe puisse faire le tour de tous les artisans. Aedwyn est allé chez **Maitre McFarlen**. Ce dernier n'a pas grand-chose à dire, si ce n'est qu'il a fait une révision rapide du Luth d'Aedwyn (très bien entretenu) et qu'il devait retourner le luth le lendemain à l'auberge du **Géant Borgne**. Il rajoutera que le barde était pressé (pour cause de rituel proche, mais ça le luthier ne le sait pas).

Le Géant Borgne : c'est l'auberge où s'est arrêté le barde. Elle est tenue par **Sudrenne** qui se souvient très bien d'Aedwyn. Voici ce qu'ils pourront apprendre :

- C'est un barde Inish qui avait l'habitude de passer dans l'auberge plusieurs fois par an.
- Pour Sudrenne, il y a de la magie dans sa musique.
- Il est revenu ici il y a une semaine à peu près, il est resté une nuit seulement.
- Il se serait retiré dans une forêt, ce qui conforte le tavernier dans sa conviction que le barde cache quelque chose de magique : « *c'est peut être un druide* ».

- En creusant un peu : « *On l'a aperçu quelques temps avec Morwen avant qu'il ne disparaisse y'a un an, à peu près* ».
- Sur Morwen : « *C'est une diseuse d'bonne aventure qui traine beaucoup avec les gens du voyage. Pourtant elle n'est pas Fidheli. Croyez-moi, elle n'en a point l'profil. Pourquoi ? vous en connaissez beaucoup d'femmes fidheli à la peau de lait tachée de son arborant une crinière rousse ? Non, hein ! c'est typique d'nos lles.... D'ailleurs maintenant qu'j'en parle ça fait un bout d'temps qu'on l'a pas vue également* ».
- « *Il y a des fidheli en ville justement, vous pouvez leur demander si vous osez discuter avec des voleurs de poule et autres bonimenteurs* ».

La place du marché : Les fidheli sont méfiant et peu causant, surtout si les joueurs ont des allures de gentilshommes. Les joueurs ne risquent nullement de se faire voler ici, l'accusation envers eux serait flagrante et ils ne sont pas stupides. Cependant, s'ils flairent la bonne affaire ils pourront en profiter, d'ailleurs si les joueurs proposent de l'argent, l'ambiance sera plus détendue.

- Les fidheli, connaissent Morwen et ne l'apprécient gère : « *Si elle voyage à nos cotés, elle n'est pas des nôtres.* »
- Pour eux, elle porte le mal en elle. Mais ils ne seront pas capables de dire en quoi. Ils ne l'ont jamais vu maîtriser la sorcellerie et tout ce qu'ils pourront dire, sera digne de raconter. A vous d'en faire trop pour cacher le bon grain de l'ivraie.
- Mais en lisant entre les lignes : les personnages pourront comprendre que Morwen semble fine manipulatrice, d'homme surtout (il s'agirait d'une belle femme dans sa quarantaine).

- parmi les nombreux détails imaginaires de votre invention glisser le fait qu'elle serait beaucoup plus vieille qu'il n'y paraît.
- cette info n'est pas évidente à obtenir, mais il semblerait qu'elle ait eu un rival, ou une rival, à moins que ça ne soit un amant, « *je ne sais pas exactement, en tout cas, elle a plusieurs fois évoqué une personne qu'elle aurait abandonné à Sombreval* ». Il s'agit de **Cynfeird** un druide avec qui elle a déjà eu maille à partir... voir plus bas.

Par tout habitant : Par ailleurs, toute personne en ville interrogé sur un barde risque d'orienter rapidement les joueurs vers **la Neuvième Note**. Il s'agit d'une taverne reconnue pour ces prestations artistiques et donc sa haute concentration en musiciens et autres saltimbanques...

La Neuvième Note: cette taverne est tenue par une usurane du nom de **Lerka**. Cette dernière pourra certainement donner les mêmes informations que Sudrenne, mais orientera les PJs vers **Ernaut**, lui aussi musicien et ami d'Aedwyn. Ils pourront donc apprendre :

- Ernaut est (du moins, semble) un ami sincère d'Aedwyn.
- Du jour au lendemain, il y a un an environ, Aedwyn, d'un naturel enjoué et optimiste, à brusquement changé du jour où il a connu Morwen.
- Il ne sait pas où se trouve son ami actuellement.
- Il est inquiet à son sujet depuis sa disparition et est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider (accompagner les joueurs ?).
- Il refusera de croire les Pjs s'ils affirment que le barde a enlevé Catlen. « *Vous vous trompez, je ne connais personne d'aussi*

bienveillant que lui. Personnellement et contrairement à lui, je ne considère pas que l'homme est bon par nature, je préfère me méfier et très clairement, il est une exception à cette règle ! »

- Il ne connaît pas vraiment Morwen, mais ne s'en méfie pas plus que cela : « *après tout elle ne fait qu'utiliser les armes que Theus lui a donné. Je ne vois rien de plus. Aux hommes de se contenir et éviter de tomber sous son charme* ».
- En creusant bien, il pourra se rappeler une vague histoire du comté qu'il aurait entendu entre un druide et un enchanteresse au départ amant, puis rapidement rival lorsqu'ils comprirent qu'ils ne partageaient pas les mêmes valeurs. « *oui cela correspond à la description de Morwen, mais en même temps, elle correspond à la description de toutes les enchanteresse des légendes... je ne suis encore qu'un jeune barde, mais je sais qu'il ne faut pas prendre pour argent comptant toutes les histoires et légendes.* »

Voilà tout ce que peuvent apprendre les joueurs à **Aylesford**.



VI. Hollowood:

la bourgade.

Le chemin qui mène à Hollowood est bordé par de grande Forêt ; Plus les joueurs s'approchent de la bourgade, plus la forêt devient épaisse. Par ailleurs, le coté Est du chemin (coté droit) devient rapidement plus lugubre, les joueurs les plus sensible magiquement se sentiront un peu moins en sécurité. Rien de bien dramatique, cela est même très léger, mais il y a un « *je-ne-sais-quoi dans l'air* ». Le coté gauche du chemin (ouest) est aussi peu aisément pénétrable ; mais imperceptiblement, semble plus accueillant.

La bourgade

C'est une petite bourgade qui porte le nom de la forêt maudite. Son économie repose exclusivement sur les transports commerciaux qui utilisent les routes environnantes. Les services offerts sont donc maréchaux-ferrants / forgerons, auberges, jennies... Bref, tout ce qu'il faut pour réparer, reposer et divertir un convoi et ses membres. Tout le monde se connaît et chacun connaît la règle : ne jamais s'enfoncer dans Hollowood mais aussi éviter d'ébruiter l'histoire ! C'est pourquoi, parler de la malédiction de but en blanc n'est pas une bonne idée. Cependant, si les Joueurs sont accompagnés de Sire Marcus, les langues se délieront plus facilement.

Qu'apprendre ici :

- Un barde du nom d'Aedwyn passe régulièrement ici depuis un an.
- Certains penseront même qu'il vit en ermite dans Sombreval « *comme l'autre fou de Cynrfeird* ».

- Cynrfeird est un doux rêveur (pour ne pas dire qu'il a perdu la tête) vivant en ermite dans Sombreval. Les villageois font parfois appelle à lui car « *même s'ils sont plusieurs dans sa tête, c'est un bon herboriste* ».
- Qu'il existe d'ailleurs deux parties à la forêt : à l'Est Hollowood la maudite et à l'ouest Sombreval.
- Ils ne connaissent pas Morwen, mais avec une description, certains évoquerons une belle femme rousse, d'âge mûr aperçue à l'occasion.
- Nul n'a vu Catlen récemment, même si tous la connaissent.
- Des hommes en armes de la maison du baron sont venus ici il à quelques jours visiblement à la recherche de Catlen.
- Il y a maintenant 2 jours (à adapter en fonction du timing des joueurs) et malgré les avertissements des habitants, ils se sont enfoncés dans Hollowood et n'en sont pas ressortie.

En insistant et posant les bonnes questions:

- le fil du forgeron, **Peter**, dira avoir vu Aedwyn s'enfoncer dans Hollowood à la tombé de la nuit et étrangement, une silhouette fine encapuchonnée (Catlen) semblait le suivre de loin.

Sur les légendes Locales : Voici ce que les Pjs peuvent apprendre en partie de Marcus, mais surtout des habitants d'Hollowood.

- Une malédiction touche le bois. Toutes les générations, des hommes ou femmes deviennent des loups-garous et disparaissent dans la forêt (dans les faits c'est plutôt l'inverse, ils disparaissent « appelés » par la forêt pour devenir des loups-garous).

- Pour devenir une de ces créatures, il existe de multiple explication mais les deux plus communément admise sont être mordu par un loup-garou ou alors être touché par Légions (« *c'est le mal en eux qui se réveil* »).
- Les nuits de pleines lune ont les entends hurler.
- Historiquement, très peu de villageois se font attraper par ces créatures, notamment parce que très peu de villageois sont assez fou pour s'aventurer profondément dans la forêt.
- Régulièrement des gens disparaissent, des Brigands et des marchants itinérants qui s'éloignent un peu trop de la route pour diverses raisons...
- Ces hommes-bêtes rôdent dans la forêt mais n'en sortent que très rarement. Cependant, il existe quelques convois qui ont du subir une attaque (en hiver généralement, pour chercher de la viande fraîche qui se fait rare en forêt durant ces périodes).
- Un rite de bravoure idiot et tacite circule parmi les jeunes garçons de génération en génération, et malgré les nombreuses recommandations et interdictions la plupart des jeunes hommes (14ans-16ans) s'enfoncent dans la forêt la nuit tombée (à l'insu de tous) pour prouver leur bravoure. Ils doivent revenir avec une branche d'arbre mort qui se trouve un plus loin dans la forêt. La coutume veut que le jeune prétendant offre cette branche à sa dulcinée.
- Les plus érudits parleront d'un Cairn (un tertre de pierre) qui se trouve plus loin dans la forêt. Cairn qui aurait pour origine une ancienne bataille des temps mythiques, des hommes contre des géants (Fir Borlg). La légende dit, que les hommes ont perdu cette bataille car les Sidhes ne sont pas venu les aider alors

qu'ils l'avaient promis. Furieux, le fils du chef tint ce langage à la princess Sidhe venu trop tard pour aider sa tribu : *«Afin que tous se rappelle ce malheur et que le peuple merveilleux ne puisse jamais jouir de cette terre magnifique : je la maudis ! Et je maudis tous les êtres sans honneur qui voudraient en jouir. Vous ne serez que des bêtes parmi les bêtes. Car seul les animaux n'ont pas d'honneur et je vous laisse cette terre que je considère comme désolée»*. Ces mots prononcés il retrouva le reste de son clan et entama un exode vers d'autres terres plus clémentes.

- Concernant les loups-garous, l'histoire est indépendante (comme vous le verrez plus loin) mais les hommes (étant ce qu'ils sont) ont liés les deux histoires durant la conversion de masse à l'église vaticine (qui deviendra beaucoup plus tard l'église avalonienne). Durant les nombreuses transmissions orales de l'histoire les « êtres sans honneurs » devint Les êtres sans moral, bref les pécheurs, voir pis les dévoyés à Légions... Ainsi, il est de coutume de croire que ceux qui se transforment sont d'une manière ou une autre lié à Légions.



VII. a écrité

La première histoire est certainement vrai et serai à l'origine d'un changement d'allégeance. La **Princesse Mormegil** serait devenu Unseelie à la suite de cette malédiction. Ce qui n'est pas clair, c'est si ce changement de cour est du à la malédiction ou l'inverse, que ce changement de cour lui fit oublier son accord avec le chef du clan de l'époque ?

Mais revenons à nos loups-garous, à une époque moins lointaine (quelques siècles seulement), pendant une période d'absence des cours Sidhes (avant la réouverture des portails lors de l'avènement de la Reine Elaine en 1658) :

Malgré la (re)fermeture des Huis menant à Bryn Bresail, certaines Fées vivaient sur terre ; ayant refusées de quitter cette planète étrange et envoûtante appelé Terrah. Ces Sidhes se sont cachés dans leurs Sidh (essentiellement dans les Iles Glamour) et vivaient en autarcie leur vie de cour autour d'un roi ou une reine autoproclamé attendant la réouverture des portails.

Hollowood a ainsi la particularité d'être proche de deux Sidh : un appartenant à la cour Seelie autour du « *roi* » (en vrai un prince) **Andrejan** dont le Sidh est en apparence un grand chêne à Sombreval (qui est beaucoup plus grand de l'intérieur) ; l'autre Sidh, le cairn, appartient à la « *reine* » (princesse) de la cour des Ombre **Mormegil** dans le versant maudit d'hollowood.

Et les loups-garous, dans tout ça ?

Les humains autour des deux sidh subissaient la guerre entre ces deux petites cours. Pour mettre fin à leurs « *exactions* », un druide fit un pacte avec la cour des Lumière du Grand Chêne pour sceller le cairn et ainsi empêcher les Sombres Sidhes de sortirent. Sans détailler le rituel, disons seulement que le Druides a su utiliser à son avantage la malédiction jetée par le clan de jadis... Seulement le Glamour est facétieux !

Le point positif, c'est que le cairn est bien scellé, le coté négatif... et bien... pour empêcher la réouverture du cairn ou la fuite de sombres fées le rituel a créé des gardiens, les Loups-garous (Inversant pour le coup la malédiction, les gens d'honneur se transformant en hommes-bêtes !). Car oui, seuls les hommes ou femmes d'honneur se transforment en ces gardiens. (Quand à savoir ce qu'entend le Glamour par Honneur...). Dès lors, il y a en permanence une meute d'une vingtaine d'hommes loups pour protéger cette partie de la forêt.

Hantée par les résultats non maîtrisés de son rituel (la forêt d'Hollowood est devenue une forêt morte, des villageois se transforment en loups-garous) le druide de l'époque dont le nom est oublié (ne pas oublier que cette caste est secrète) sombra peu à peu dans le désespoir et se laissa mourir de faim. La magie ambiante du Glamour capta malheureusement son âme et la matérialisa dans un hibou blanc plus précisément un harfang des neiges (tout naturaliste verra de suite l'aberration de trouver un tel animal ici) dont le rôle est de protéger à jamais la forêt.



VIII. Sombreval

Officiellement, cette partie de la forêt (coté ouest du village) fait partie de la forêt d'Hollowood et porte donc le même nom, mais les gens du coin (depuis bien longtemps) ont pris l'habitude de la nommer autrement pour faire une distinction avec la partie maudite ; Proche culturellement et historiquement de la Montaigne, le nom choisi fût Sombreval. Cette partie de la forêt est tout aussi dense mais, lorsqu'on s'enfonce, demeure beaucoup plus accueillante et luxuriante. Les gens du coin l'arpentent quelque peu afin de chasser toutes sortes de gibiers et cueillir diverses plantes. Mais dans l'ensemble elle reste difficile d'accès.

Tôt ou tard, les joueurs finiront par entendre parler de Cynfeird et souhaiterons certainement le rencontrer. Il vînt reclus dans une cabane et n'a clairement plus toute sa tête. Paradoxalement, il reste un très bon herboriste et sais proposer les bons remèdes (il a tout de même la fâcheuse tendance à proposer des pilules de grenouilles séchées à toutes personnes saine d'esprit : « *Votre ami ne m'a pas l'air très bien dans tête, vous devriez lui faire prendre ces merveilleuses pilules ; vous verrez il retrouvera rapidement ces capacités mentales* »).

Cynfeird était un barde suivant la voie du druidisme ; durant ses pérégrinations il trouva la forêt de Hollowood et surtout « *the Great Oak* » le sidh de la cour des Lumières. Il décida de s'installer ici pour l'examiner, le protéger et peut être même, avoir le droit de visiter la cour...

Il faut savoir que peu avant d'arriver à Sombreval (lorsqu'il était encore jeune), Cynfeird rencontra Morwen. Les deux

devinrent amant, voyageant quelques temps ensemble. Mais rapidement, ils se rendirent compte que leur idéaux, radicalement différent, ne pouvait que les opposer. C'est ainsi qu'arrivant à Hollowood et désireux d'en apprendre plus sur les deux sidh, ils en vinrent à se disputer sur la marche à suivre sur le Cairn ; l'ouvrir ou non, sachant qu'à cette époque (avant 1658 et le retour du graal) le Glamour était très rare et sombre ou non, il s'agit de Glamour... La dispute monta d'un cran et les deux devinrent ennemis. Morwen quitta le village ruminant un stratagème pour rouvrir le cairn. Elle mit tout de même une vingtaine d'année avant d'apprendre l'existence du chant des loups et la folie (providentielle pour elle) de Cynfeird.

Pendant ce temps, le druide du passé, incarné dans un hibou, que nous appellerons maintenant par soucis de clarté **Harfang**, vit dans le jeune druide Cynfeird un bon potentiel et décida d'en faire son élève, pour cela, il devait tout d'abord entrer en contact avec lui et son seul moyen était la télépathie.

Malheureusement, Harfang n'est plus humain depuis bien trop longtemps et se comporte bien trop souvent comme un hibou³. Le seul moyen d'entrer en contact avec Cynfeird fut donc la télépathie, mais les subtiles tentatives de contacts d'Harfang n'arrivèrent pas à capter l'attention du novice, son esprit étant trop préoccupé. Car, dans le même temps, le novice totalement déstabilisé par sa relation avec Morwen vivait une période trouble. Les intrusions se firent de plus en plus agressives tout en étant de moins en moins intelligible par un esprit humain, surtout tourmenté ! Cynfeird ne supporta pas ces intrusions et les visions étranges qu'il finit tout de même par voir. Son esprit ne résista tout simplement pas et il

³ Même défaut que le Pyeryem...

perdit la tête ! Depuis, L'esprit de Cynfeird est une vraie mélasse au trop rare moment de lucidité, Pis, les seuls moments de lucidité interviennent lorsque Harfang tente de s'introduire dans les pensées de Cynfeird ; en somme, il faut deux esprits malades pour arriver à quelques brefs moments de lucidité.

Voici ce qu'on peut apprendre auprès de lui :

- Divers délires et élucubrations...
- Les légendes locales, même les plus anciennes.
- Les loups-garous sont sensibles à la musique (partiellement vrai, seulement au chant des loups).
- Que des hommes d'armes sont bien venus le voir et qu'ils recherchaient une jeune demoiselle et un homme.
- Il n'a jamais vu Catlen.
- Aedwyn est venu pour apprendre à chanter il y a un cycle solaire (c'est ce que sont esprit malade à retenu, en fait il est venu pour trouver l'ouverture du Sidh pour y apprendre le chant des loups). Attention information importante bien doser la façon de donner l'info.
- « *Il était accompagné de sa mère* » (Morwen en fait), « *très belle femme et quelle crinière !* ».
- L'existence du sidh et en insistant, il est possible d'apprendre qu'il y en a DEUX, un par cour.

The Great Oak : il s'agit du Sidh de la cour des Lumières. D'extérieur il ressemble à un vénérable Chêne dont les puissantes racines ressortent ça et là et surélèvent même l'arbre au dessus du sol (attention l'arbre doit paraître étrange mais pas surnaturel, jouer sur l'ambiguïté). Entre les racines resserrées et la terre, se trouve l'ouverture du Sidh. Cependant, ce portail est bouché par un Troll dont tout le devant

(visage et corps) est recouvert d'écorce. Il est si immobile et bien encastré dans l'ouverture que même de près on ne voit rien (ou presque, à vous de voir). Normalement, seules des joueurs accompagnés de Cynfeird ou de Harfang pourront voir le troll (la magie du Glamour !).

Une fois le troll repéré (par les moyens que vous voulez) il faut encore le convaincre de laissez passer des humains. Un duel de charade/énigme ou même un combat fera l'affaire. Evoquer l'ouverture du Portail menant au sidh de la Sombre cour de Mormegil est aussi un bon moyen, pour avoir un entretien avec le **Prince Andrejan**. Mais pour l'instant, seul Harfang sait ce qui se trame dans la section maudite de la forêt ; les joueurs auront-ils la chance de tomber sur un moment de lucidité du vieux hibou et être prévenu ?... à vous de voir. Quoi qu'il en soit, les joueurs finiront certainement par entrer dans le sidh. (Pour la description des lieux, voir le scénario, ou inventez...)

Comment obtenir « le Chant des Loups » ?

Même si les joueurs évoquent l'ouverture future du cairn, ils devront tout de même convaincre **Fain** le lutin musicien de leur apprendre le chant des loups (notez que le chant des loups peut soit être chanté, soit joué avec un instrument, ce qui compte, c'est la mélodie).

Comment le convaincre ? La ruse, les duels... à vous de voir ! Avec les Sidhes tout est question de deal et de challenge. Ce qui compte, c'est la manière de faire. Certes un duel à de grande chance de rater si les joueurs ne jouent pas avec les termes des règles du duel. Car JUSTEMENT le but EST de jouer avec les règles. Un duel à la loyale n'a que très peu de chance de réussir.

Par défaut, Fain demandera que les Joueurs fassent expulser son cousin **Basset** car ce dernier lui a jeté un sort qui l'affuble d'un gigantesque nez « *cyranéen* ». Monter un jugement en attestant de la laideur et l'origine du sort, suffira. Mais ils se feront de Basset un coriace ennemi !

Sinon quelques exemples en vrac :

- Duel de musique (Ernaut est-il là pour les aider ?)
- Duel à l'arme
- Epreuve de force

Pour info, mes joueurs ont fait en sorte de valoriser le nez de Fain à la cour puis amené Basset à lui lance un due de nez, Le plus long nez gagnant le duel. Le moyen de mesurer les nez fut le pied, pardon la chaussure (celle de Fain). Fain ayant non seulement le plus beau nez de la cour, mais aussi battu son cousin en duel, le lutin leur appris le chant des Loups (enfin dans mon cas, c'est Ernaut qui apprit le chant).

La mélodie en tête, les joueurs peuvent s'enfoncer dans la forêt maudite...



IX. Dolwood :

la forêt maudit :

Plus les joueurs s'enfoncent dans cette partie de forêt, plus l'atmosphère devient lugubre. Au bout d'un moment, les arbres vont se clairsement (alors qu'auparavant la forêt était dense) et auront l'apparence d'arbres morts, puis le terrain deviendra légèrement marécageux (ce qui n'est pas naturel, bien sûr).

Les loups

Très rapidement, les gens qui s'enfoncent vont rencontrer les Werewolves :

De jour : la plupart des créatures dorment et ressemblent plus à des humains difformes avec quelque chose de vaguement canin ; ils sont aussi moins puissant, bien que redoutable ! La journée, les Hommes-bêtes ne pourchassent pas longtemps les personnes qui tentent de fuir et se contentent d'empêcher toute progression vers le cairn.

De nuit : il en va tout autrement. Ces bêtes se présentent sous la forme typique du loup-garou et quiconque rencontre ces créatures n'a absolument aucune (ou presque) chance de survivre car elles pourchassent les intrus jusqu'à la mort ; bien qu'elles éviteront tout de même de sortir de la forêt. Pour autant, il ne faudrait pas les narguer sur la route commerciale, croyant qu'elles sont incapables de sortir de la forêt.

Dans tous les cas, les loups-garous forment le plus rapidement possible un groupe adapté à l'intrusion (soit en appelant ses congénères, soit en laissant tomber la chasse). Ils ont perdu leur intelligence humaine, mais sont suffisamment rusés pour ne pas laisser sans surveillance le Cairn.

Par ailleurs, il existe un mâle alpha en permanence transformé. Il ressemble à un gigantesque loup, façon bête du Gévaudan et ne reprend jamais une forme plus humaine (à compter qu'il en ait eu une un jour). Ce Loup alpha reste toujours proche d'Aedwyn, complètement subjugué par sa musique. Et semble « obéir » à ses ordres. En réalité, il accepte plutôt les timides demande du musicien. En effet, il a toujours sa propre volonté. Par ailleurs, il sera plus qu'extrêmement nerveux si on fait signe d'agresser le barde ! Selon la situation, il n'y aura même pas d'avertissement...

- Quand à la question : « *Et si mes joueurs se font mordre ?* »

- Je vous réponds : « *C'est comme vous voulez !* »

Si vous voulez que le joueur soit atteint de lycanthropie, ça vous regarde. Peut-être que cette malédiction, ne sera valable qu'en présence de forte concentration de Glamour, uniquement dans les îles Glamour ? Peut-être qu'il ne se passera rien ? Cynfeird pourrait se souvenir d'un remède, mais aurait besoin d'ingrédients ? Sincèrement faites en fonctions de votre campagne. Mais revenons à notre marécage et ses loups.

Grâce au « Chant des loups » (qui je le répète peut simplement être joué sur un instrument plutôt que chanté) les Pjs pourront s'enfoncer dans le marécage qui se trouve dans un brouillard permanent (surnaturel) et atteindre au bout d'un moment une butte où se trouve une cabane. C'est là que vit Aedwyn.

Au cœur des marécages

Les joueurs trouveront donc sur une butte de terre et accroché au flanc d'un arbre mort, une cabane dans laquelle vit Aedwyn.



Qu'apprendre en le rencontrant ? :

- Il dit ne pas avoir enlevé Catlen (ce que Marcus n'est pas près de croire. Va-t-il lui sauter à la gorge ? le loup Alpha va-t-il réagir et faire de même ? ...).
- Il semble extrêmement gêné et cache quelque chose.
- Il sera retissant à dire pourquoi il se trouve là.
- Il sera encore plus réticent à parler du Geis et évitera de parler de Morwen.
- Si les joueurs ne sont pas brusques, il expliquera sa gêne : Catlen l'a suivi et il ne s'en ai rendu compte qu'en revenant à cette cabane. *« j'ai été alerté par les hurlements des loups »*. Si on lui demande où elle se trouve, son visage s'assombriera et bafouillera un je ne sais pas... *« je suis allé au bourg pour chercher un peu plus de nourriture et lorsque je suis revenu elle n'était plus là. Dans cette cabane, elle ne risquait rien... je ne sais ce qui lui est arrivée... Morwen m'a dit qu'elle a du sortir tout de même et se faire enlever dans le... comment dire... nid ? tanière ? des loups... mais je ne dois pas m'aventurer là-bas ! pourquoi ? ce n'est pas bon pour moi, Morwen me la dit. Comment ça, qui est Morwen ? hum... »*
- Il refusera d'aller plus loin (il a peur de son Geis et souhaite que le rituel réussisse) mais orientera les Pjs vers une sombre masse que l'on aperçoit dans le brouillard.
- Cette masse sombre est en fait le cairn...

Le Cairn de la cour des Ombres : ce cairn est donc un tertre de pierre, dans lequel a été entassé les soldats mort au combat il y a maintenant plusieurs siècles. Entre les pierres, il est possible de voir des os. En faisant le tour, les PJs trouveront une sorte de grand trou de terrier bouché par des Os parfaitement intriqués. Le tout est solidement

fermé, impossible de faire un trou ou désassembler l'enchevêtrement d'os. Cependant, si un joueur touche trop longtemps cette « porte » deux mains squelettiques jailliront pour se saisir des siennes et s'enfoncer dans la paume et dos de ses mains (faisant couler du sang). Il sera extrêmement difficile de se dégager, mais si le personnage tourne simplement ses mains comme s'il tournait une poignée de porte, les mains squelettiques lâcheront prise et la porte s'ouvrira.

Si près du dernier rituel, il est possible d'entrer dans le sidh contre une offrande en sang ; mais les sidhes ne peuvent pas encore sortir. Si les joueurs hésitent, ils pourront rencontrer Morwen, qui leur indiquera comment faire, son but est de les amener dans le cairn, près de ces alliés pour découvrir ce que les Personnages font là.

Les Pjs se retrouvent dans un ossuaire puis un escalier d'os les menant dans les profondeurs du Cairn. Plus ils descendent, plus la température baisse. En fait, lorsque les portes du cairn ont été scellés, la température a drastiquement baissé et une légère torpeur s'est emparée de toutes fées (point question de sommeil éternel, mais juste un « ralentissement » général.

Je vous laisse le soin de décrire la cour, ses Sluaghs, Redcaps et autres Spriggans... La princess Mormegil est une magnifique haute Sidhe qui a adopté des traits liés à la glace (teint bleuté, flocons sur les lèvres, Cheveux blanc...). L'ambiance doit être dérangeante et inquiétante mais pas fondamentalement menaçante⁴.

⁴ Mon conseil musical pour la scène : tout d'abord Cold Song version Klaus Nomi puis du Diamanda Galas pour le reste de la scène. Effet garantie !

Les Unseelies, ne sont pas les méchants (même si certains sont cruels) ils sont juste infiniment moins précautionneux envers les humains que les seelies (mais ils sont tous les deux tout autant orgueilleux). Déconseillez à vos joueurs de se frotter aux redcaps par exemple, mais il est possible de discuter avec des pixies ou faire un deal avec un leprechaun... (Il vaut mieux faire attention aux termes tout de même).

Mormegil semble éperdument nonchalante et ne se souciera guère des détails ou conséquences, se contentant de déguster des douceurs à base d'insectes (vivant)⁵ La seule chose qui importe pour elle c'est de sortir de son cairn et Morwen est justement là pour ça !

Dans un ou deux jours (selon votre chronologie) Morwen doit effectuer le dernier rituel pour ouvrir les portes du sidh. Pour cela, à la pleine lune, elle doit offrir un cadeau qui symboliquement fait sens dans son rituel (le Glamour raffole de symboles). C'est pourquoi, la venue de Catlen fut une bénédiction. Morwen souhaite sacrifier la jeune demoiselle, ou plutôt offrir sa pureté. La pureté de l'adolescente contre le déshonneur des sidhes de cette cour.

Catlen est donc prisonnière dans un cercueil de glace, dans une sorte de stase. A notez que la princesse (qu'il vaut mieux appeler reine ou majesté dans son sidh) n'a pas conscience que Catlen est emprisonnée, pour elle il s'agit d'une invitation !

- Si les PJs questionnent Mormegil, Morwen interviendra pour éviter que le deal qui la lie ne soit révélé.
- Si les PJs demandent où est Catlen ou a lui parler, la reine les oriente vers la

jeune fille mais sans lever le sortilège (« *quel sortilège ?* ») et Morwen surveillera d'un œil les joueurs.

- S'ils souhaitent libérer la fille par la force, les gardes s'y opposeront violemment.
- s'il demande comment la libérer, la reine les oriente vers Morwen. Cette dernière n'a que faire de Catlen, mais pour éviter des complications (si proche du jour J), elle leur dit qu'il est possible de libérer Catlen contre autre chose d'équivalent : Une autre jeune femme innocente par exemple, ou quelqu'un de pure, ou autre chose mais à eux de trouver... Dans tous les cas elle fera croire au Pjs qu'elle n'y est pour rien et que seul Mormegil peut libérer Catlen.

Dans mon cas, Marcus a proposé d'être échangé contre sa sœur, ce que les joueurs ont refusé. Ils ont aussi refusé d'enlever quelqu'un dans la bourgade pour faire l'échange... Après de nombreux palabres ils ont demandé s'il était possible de ne prendre que l'innocence de Catlen, sans la tuer. Mormegil et Morwen ont acquiescé, mais cela devait être un don volontaire de sa part. Ils ont donc réveillé Catlen et l'ont convaincu de ne donner que son innocence. Innocence qui s'est matérialisé par son souffle se transformant en un flocon de glace. Les joueurs sont donc repartis avec Catlen et n'ont pas tenté d'arrêter l'ouverture du sidh.

Un autre groupe a, par contre, fait alliance avec la cour d'Andrejan pour arrêter le rituel. Cela s'est concrétisé par des guerriers de la cour accompagnant les Pjs afin de combattre Morwen la puissance enchanteresse (maîtresse Glamour dans les légendes qui vous arrangent)...

⁵ En personne « civilisée », elle en offrira aux joueurs.



x. La fin...

La fin est donc ouverte, vos PJs vont-ils arrêter Morwen ? Vont-ils empêcher le sacrifice de Catlen ? Vont-ils faire alliance avec Mormegil pour combattre Morwen (qui à terme représente un grand danger) même s'ils doivent finir le rituel eux-mêmes, en échange ! Vont-ils faire un pacte avec le prince Andrejan et sa cour⁶ ? ...

Je dirais juste qu'autant attaquer (tuer) Morwen en dehors du Cairn est faisable, autant à l'intérieur du Cairn, serait une très, très mauvaise idée ! A moins d'avoir fait un pacte avec Mormegil coupant de son soutien l'enchanteresse.

THE END



⁶ Attention, l'erreur serait de faire croire aux joueurs qu'Andrejan est « gentil ». Les sidhes de la cour des lumières ne sont pas « gentil » et la quasi-totalité voit les humains comme des jouets...